

**DE874519**

**Patent number:** DE874519  
**Publication date:** 0000-00-00  
**Inventor:** SCHWARZ ARTHUR  
**Applicant:** SCHWARZ ARTHUR  
**Classification:**  
- international: **G09B19/18; G09B19/00;**  
- european: G09B19/18  
**Application number:** DED874519 00000000  
**Priority number(s):**

**Report a data error here**

Abstract not available for DE874519

---

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

Erteilt auf Grund des Ersten Überleitungsgesetzes vom 8. Juli 1949

(WtGBL S. 175)

BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND



AUSGEGEBEN AM  
23. APRIL 1953

DEUTSCHES PATENTAMT

# PATENTCHRIFT

Nr 874 519

KLASSE 42 n GRUPPE 6 06

p 38829 IXb / 42n D

---

Arthur Schwarz, Wien  
ist als Erfinder genannt worden

---

Arthur Schwarz, Wien

## Lehrmittel zur Erlernung insbesondere der doppelten Buchführung und des Bilanzierens

Patentiert im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland vom 5. April 1949 an

Patentanmeldung bekanntgemacht am 28. August 1952

Patenterteilung bekanntgemacht am 12. März 1953

Die Priorität der Anmeldung in Österreich vom 12. Januar 1949 ist in Anspruch genommen

Die Erfindung betrifft ein Bilanzspiel bzw. einen Lehrbehelf zur Erlernung insbesondere der doppelten Buchführung und des Bilanzierens, das aus einem Spielfeld besteht, das entsprechend den wichtigsten, unbedingt erforderlichen Konten unterteilt ist, wobei in die so entstehenden Felder bei den einzelnen Buchungen Spielmarken eingesetzt werden, welche die Buchungsbeträge aufzeigen.

Zweck der Erfindung ist es, Kaufleuten, Gewerbetreibenden, Angestellten, Schülern u. dgl., welche nicht die Möglichkeit besitzen bzw. nicht die nötige Zeit aufwenden wollen, um sich durch einen vielmonatigen Unterricht die grundlegenden Begriffe der Buchführung oder Bilanz anzueignen, einen Behelf an die Hand zu geben, welcher es ihnen ermöglicht, allein und ohne fremde Hilfe zu jeder ihnen passenden Zeit ohne ermüdende Unterrichtsmethoden im Wege

einer Zerstreuung oder eines Zeitvertreibes die Lücke ihres Wissens um die Buchführung und Bilanz auszufüllen.

Was für den schon praktisch Arbeitenden eine Erleichterung der Einführung in dieses Wissensgebiet ist, wird es natürlich auch für den jugendlichen Anfänger sein. Jeder Buchführungslehrer weiß, daß dieser gewiß trockene Unterrichtsstoff die jugendlichen Hörer sehr ermüdet, ja oft durch die Länge des Ablaufes eines geschlossenen Musterbeispiels, das sich meist über mehrere Unterrichtsstunden erstreckt, einschläfert. Dem jugendlichen Hörer auf der Schulbank wird die Kürze, mit der bei diesem Spiele auf das Endziel, d. h. auf das Bilanzresultat, losgesteuert wird, in Spannung halten und derart interessieren, daß er rasch in großen Zügen das Gerippe desjenigen, worauf es bei der Buchführung ankommt, begriffen

haben wird. Er kann daheim die gegebenen Beispiele beliebig oft allein oder in Gesellschaft wiederholen, ohne kostspieliges Schreibmaterial unnütz verbrauchen zu müssen.

Die vielen im späteren Unterrichtsverlauf hinzukommenden Details werden sich sicher dem Schüler nach Gebrauch des erfindungsgemäßen Bilanzspieles mühelos zu einem Gesamtbild gestalten, dessen Werden in all seinen Entstehungsphasen er nunmehr mit vollkommenem Verstehen und geeignetem Interesse verfolgen wird.

Durch den Erfindungsgegenstand wird das rein Begriffliche der Buchführung und des Bilanzierens zuerst auf die einfachste Formel gebracht und eine instrumentale Einrichtung geschaffen, die es ermöglicht, ohne ablenkende und störende Schreibarbeit auf zahlreichen Blättern vornehmen zu müssen, auf einer einzigen Spielfläche mit den Hilfsmitteln des Gesellschaftsspieles den Ablauf eines Geschäftsbetriebes von der Gründung bis zur ersten Bilanz anschaulich und leicht faßlich darstellen zu können.

Weitere Einzelheiten der Erfindung ergeben sich aus der nachfolgenden Beschreibung.

In der Zeichnung ist ein Ausführungsbeispiel des Erfindungsgegenstandes dargestellt, und zwar zeigt

Fig. 1 das Spielbrett gemäß der Erfindung im Schaubild,

Fig. 2 dasselbe in Draufsicht und

Fig. 3 die entsprechend dem Nennwert verschiedene Größe aufweisenden Spielmünzen.

Das Spielbrett 1 ist sowohl in der Längs- als auch in der Querrichtung entsprechend den wichtigsten, unbedingt erforderlichen Konten unterteilt. In der Längsrichtung erfolgt die Unterteilung nach drei ihrer Bestimmung nach verschiedene Konten, und zwar in Sachkonten, Gemischte Konten (Sach- und Erfolgskonten) und in Erfolgskonten.

Um diese drei Konten auf dem Spielfeld ganz besonders in Erscheinung treten zu lassen, wird das Spielfeld entsprechend dieser drei Konten in drei Farben unterteilt, wobei z. B. die den Sachkonten entsprechende Gruppe A blau, die den gemischten Konten (Sach- und Erfolgskonten) entsprechende Gruppe B weiß und die den Erfolgskonten entsprechende Gruppe C rot gefärbt ist.

Auf Sachkonten werden alle Vorfälle verbucht, die sich auf Zugänge oder Abgänge von Sachwerten ohne Gewinn und Verlust beziehen, z. B. Kapitalein- und -auszahlungen, Kassa-, Bank-, Rimessen, Tratten-, Wertpapierein- und -ausgänge.

Auf gemischte Konten (Sach- und Erfolgskonten) werden alle Warenbewegungen (Ein- und Verkauf) mit Gewinn und Verlust (auch Löhne, Energie, Verpackung u. dgl.) verbucht.

Die Erfolgskonten betreffen alle sonstigen mit der Erzeugung nicht direkt verbundenen notwendigen Ausgaben, z. B. Lokalmiete, Reisen, Propaganda, Leihgeldzinsen, Steuern, Versicherungen, auch Zinsen, sonstige Kapitalerträge, Provisionen u. dgl.

In der Querrichtung erfolgt die Unterteilung in der Hauptsache nach drei Konten, und zwar in das Hauptbuchkonto, das Bilanzkonto und das Verlust- und Gewinnkonto (vgl. Fig. 2), wobei jede dieser Kontenreihen in eine Soll- und Habenseite unterteilt ist. Links von der Hauptbuchkontoreihe befindet sich eine Spalte 2 für die Benennung der Hauptbuchkonten. Die Eintragung dieser Konten erfolgt in dieser Spalte durch Bleistift od. dgl. und muß nach Beendigung eines Spieles wieder entfernt werden. Um das Entfernen dieser Eintragungen leichter zu gestalten, kann erfindungsgemäß das Spielbrett im Bereich dieser Spalte ausgenommen und für die Eintragungen Schieber 3 od. dgl. vorgesehen werden, die entlang von entsprechenden, am Spielbrett angebrachten Führungen in diese Ausnehmung eingeschoben werden können. Dabei kann für jedes Spiel ein neuer Schieber Verwendung finden oder aber der Schieber aus einem Material bestehen, welches gestattet, die Bleistifteintragungen, z. B. durch Anfeuchten, leicht zu entfernen.

Die in der Längsrichtung des Spielbrettes verlaufenden, den Hauptbuch-, Bilanz-, Verlust- und Gewinnkonten entsprechenden Spalten weisen über den ganzen Bereich des Spielbrettes Löcher 4 auf, in die Stäbchen 5 eingesteckt werden, die zur Aufnahme der Spielmünzen 6 dienen.

Der Vorgang beim Bilanzspiel soll nun an Hand eines Beispiels näher erläutert werden:

Der Kaufmann Ralph Gardener gründet mit einer Bareinlage von \$ 50 000 einen Tuchhandel.

|    |  | Hauptbuchkonto:           |                      |     |
|----|--|---------------------------|----------------------|-----|
| 50 | 1. Bareinlage .....                                  | \$ 50 000 (A) Kassa.      | (A) Kapital          |     |
|    | 2. G. bezahlt die Miete für 3 Monate .....           | \$ 360 (C) Unkosten       | (A) Kassa            |     |
|    | 3. G. kauft diverse Büro- und Magazinmöbel .....     | \$ 580 (A) Mobilien       | (A) Kassa            | 115 |
|    | 4. Lieferant Kingsbury liefert 1000 m Stoff à \$ 3.— | \$ 3 000 (B) Waren        | (A) Lieferantenkonto |     |
|    | 5. G. erlegt an Bank auf sein Konto .....            | \$ 45 000 (A) Bank        | (A) Kassa            |     |
| 55 | 6. Begleicht mit Scheck Kingsbury .....              | \$ 2 000 (A) Lieferant    | (A) Bank             |     |
|    | 7. Zahlt an Kingsbury Rest in bar .....              | \$ 1 000 (A) Lieferant    | (A) Kassa            |     |
|    | 8. G. liefert 480 m Stoff an Wilson Watt à \$ 4.20   | \$ 2 016 (A) Kunden       | (B) Waren            | 120 |
|    | 9. Wilson Watt sendet Wechsel auf 2 Monate ...       | \$ 2 016 (A) Wechsel      | (A) Kunden           |     |
|    | 10. G. bezahlt Telefonmiete .....                    | \$ 25 (C) Unkosten        | (A) Kassa            |     |
| 60 | 11. G. bezahlt Reisespesen .....                     | \$ 85 (C) Unkosten        | (A) Kassa            |     |
|    | 12. G. bezieht von J. Wade 1200 m Stoff à \$ 2.80    | \$ 3 360 (B) Waren        | (A) Lieferantenkonto | 125 |
|    | 13. G. bezahlt J. Wade mit Zweimonatstratte .....    | \$ 3 360 (A) Lieferanten- | (A) Tratten          |     |
|    |  | konto                     |                      |     |

Warenvorräte zur Bilanz: \$ 6 200. Es muß ein Gewinn von \$ 1 386 resultieren. Die Summe der Aktiven wie der Passiven muß \$ 54 746 ergeben.

Bei der doppelten Buchhaltung muß jeder Vorfall zwei Konten betreffen, denn wo ein Geber ist, da muß auch ein Nehmer sein und es muß daher belastet und erkannt werden.

Man bezieht z. B. Ware und bucht: Warenkonto—Soll (Gruppe B) gegen Lieferantenkonto—Haben (Gruppe A), weil das Warenkonto nimmt und das Lieferantenkonto gibt, oder man bezahlt bezogene Ware und bucht: Lieferantenkonto—Soll (Gruppe A) gegen Kassakonto—Haben (Gruppe B), weil das Lieferantenkonto nimmt und das Kassakonto gibt, oder man bezahlt Propagandaspesen und bucht: Unkostenkonto—Soll (Gruppe C) gegen Kassakonto—Haben (Gruppe A), weil das Unkostenkonto nimmt und das Kassakonto gibt.

Die Hauptschwierigkeit für den Laien auf dem Gebiete der Buchführung bildet somit das richtige Bestimmen der Gruppe, d. h. des Kontos, auf dem eine Buchung vorgenommen werden soll. Um den Anfänger langsam in die Kunst der Gruppenbestimmung einzuführen, werden beim erfindungsgemäßen Bilanzspiel bei den zahlreichen, beigegebenen Musterbeispielen die Gruppen, auf die die einzelnen Vorfälle zu buchen sind, angegeben, und zwar in der Form, daß neben der zu buchenden Summe vor der Kontenbenennung die Gruppenbezeichnung A, B oder C in Klammer eingetragen ist, wobei die Gruppe links vom Vertikalstrich die Soll- und rechts vom Strich die Habenseite betrifft. Diese Gruppenbezeichnung verfolgt lediglich den Zweck, dem Spieler am Anfang eine Vergleichsmöglichkeit zu bieten. Beim öfteren Spiel wird er dann diese Seite des Musterbeispiels ohne weiteres abdecken können, da er mittlerweile die Gruppenbestimmung ohne jeden Behelf treffen wird.

Der Buchungsvorgang beim Bilanzspiel gemäß der Erfindung ist nun folgender: Nachdem das Spielbrett durch Einstecken der Stäbchen in die vorgesehenen Löcher spielbereit gemacht wurde, wird der erste Vorfall des Beispiels, wonach der Kaufmann Gardener sein Geschäft mit einer Bareinlage von \$ 50 000 eröffnet, so gebucht, daß das Kassakonto belastet (denn es nimmt) und das Kapitalkonto erkannt wird (denn es gibt). Es werden hierzu fünf Spielmünzen à \$ 10 000 auf das Stäbchen auf der Sollseite der ersten Kontodoppelreihe der Hauptbuchkonten gesteckt und in der Spalte »Kontobezeichnung« des Spielbrettes die Bezeichnung »Kassakonto« eingetragen. Auf dem Stäbchen der Habenseite der zweiten Kontodoppelreihe der Hauptbuchkonten werden ebenfalls fünf Spielmünzen à \$ 10 000 aufgesteckt und in der Spalte »Kontobezeichnung« die Bezeichnung »Kapitalkonto« eingetragen.

Bei der nächsten Buchung betreffend die Lokalmiete werden \$ 360 der Kassa entnommen. Man bucht daher: Unkostenkonto—Soll (Gruppe C) an Kassakonto—Haben (Gruppe A). Es wird daher das Unkostenkonto in dem für Erfolgskonten vorgesehenen Raum (Gruppe C) durch Eintragung der Bezeichnung »Unkostenkonto« in der Spalte für »Kontobezeichnung« neu eröffnet, und man steckt auf das Stäbchen

auf der Sollseite der entsprechenden Kontodoppelreihe der Hauptbuchkonten drei Spielmünzen à \$ 100 und sechs à \$ 10. Auf das Stäbchen auf der Habenseite des Kassakontos der Hauptbuchkonten ist dieselbe Anzahl von Münzen zu stecken.

Auch die dritte Buchung, betreffend den Kauf diverser Büro- und Magazinnmöbel, erfolgt auf diese Weise. In der Gruppe A wird durch Eintragung der Bezeichnung »Mobilienkonto« in der Spalte für »Kontobezeichnung« ein neues Hauptbuchkonto eröffnet. Auf das Stäbchen auf der Sollseite der diesem Konto entsprechenden Kontodoppelreihe der Hauptbuchkonten werden fünf Spielmünzen à \$ 100 und acht à \$ 10 aufgesteckt. Dieselbe Anzahl an Spielmünzen wird auf dem Stäbchen auf der Habenseite des Kassakontos der Hauptbuchkonten aufgebracht.

Das Spiel wird nun nach dem Musterbeispiel fortgesetzt, indem man bei jeder Buchung die vorkommenden Konten, und zwar Bank-, Lieferanten-, Kunden-, Wechsel-, Tratten- und Warenkonto, durch Eintragung dieser Bezeichnungen in der Spalte »Kontobezeichnung« in der entsprechenden Gruppe A, B oder C eröffnet.

Wenn alle Einzelbuchungen eines Musterbeispiels durchgeführt sind, so ist damit eine Operationsperiode beendet, und man kann zur Bilanz schreiten. Will man vorher kontrollieren, ob man alle Buchungen sowohl auf der Soll- als auch auf der Habenseite durchgeführt hat, so zählt man die auf den Stäbchen steckenden Münzen. Die Summe der Münzen auf den Sollstäbchen muß gleich sein der Summe der Münzen auf den Habenstäbchen.

Bei der Bilanz gehen alle Salden der Sachkonten (Gruppe A) auf das Bilanzkonto über, und zwar die Sollsalden auf die Aktivseite (Soll) und die Haben-salden auf die Passivseite (Haben). Wenn die Münzen auf dem Sollstäbchen einen höheren Betrag ergeben als die Münzen auf dem Habenstäbchen desselben Hauptbuchkontos, so wird der Differenzbetrag Soll-saldo genannt, überwiegt der Betrag der Münzen auf der Habenseite, dann spricht man von einem Haben-saldo.

Die Übertragung auf das Bilanzkonto vollzieht man in der Weise, daß man bei einem Sollsaldo die entsprechende Münzensumme auf das Sollstäbchen der Bilanzkontenreihe in derselben Waagrechten steckt und gleichzeitig die Münzensumme auf dem Habenstäbchen der Hauptbuchkontenreihe mit demselben Betrag ergänzt. Die beiden Stäbchen der Hauptbuchkontenreihe weisen nun dieselbe Münzensumme auf, sind also gleichwertig oder bilanziert. So geht man nun Konto für Konto weiter vor, bis man alle Salden der Gruppe A auf das Bilanzkonto übertragen hat.

Die Salden der gemischten Konten (Sach- und Erfolgskonten) der Gruppe B gehen teilweise auf das Bilanzkonto und teilweise auf das Verlust- und Gewinnkonto über. Auf das Bilanzkonto gehen nur die Vorräte am Bilanztage, also die Inventurvorräte an Waren und Emballagen sowie die Vorräte an Roh- und halbfertigen Materialien und die Vorräte an Brennmaterial, Schmierölen u. dgl. über. Im vorliegenden Fall die Ziffer, die am Schlusse des Bei-

spieles für die Warenvorräte angeführt wurde, d. s. § 6 200. Dieser Inventurwert wird derart gebucht, daß der entsprechende Betrag auf der Habenseite der Hauptbuchkonten der Gruppe B und auf der Soll-

- 5 seite der entsprechenden Reihe des Bilanzkontos durch Aufstecken von je sechs Münzen à § 1 000 und zwei Münzen à § 100 in Erscheinung tritt, denn alle Aktiven gehen von ihren Hauptbuchkonten auf das Bilanzkonto über.
- 10 Von den gemischten Konten der Gruppe B gehen alle Salden nach Übertragung der Vorrätewerte auf das Verlust- und Gewinnkonto über, und zwar der Einfachheit halber in einer Summe. Man zählt zu diesem Zweck die Münzen der Sollstäbchen der
- 15 Gruppe B und die der Habenseite und zieht den Saldo. Ist die Sollseite größer, dann ist es ein Verlust, bei Überwiegen der Habenseite ein Gewinn. Im ersteren Falle bucht man: Verlustkonto—Soll (auf dem Spielfelde in der dritten Doppelreihe) an Haupt-
- 20 buchkonto—Haben (Gruppe B). Im zweiten Falle bucht man: Hauptbuchkonto—Soll der Gruppe B, und zwar Waren- oder Fabrikationskonto—Soll an Verlust- und Gewinnkonto—Haben (ganz rechts im Spielfeld). Wurde richtig operiert, so sind die Münzen
- 25 auf den Stäbchen der Gruppe B in Soll und Haben der Hauptbuchspalte gleich.

- Alle Hauptbuchkonten der Gruppe C werden zusammengezogen und der Saldo in einer Summe auf das Verlust- und Gewinnkonto (ganz rechts) übertragen. Der Saldo der Hauptbuchkontenreihe wird wieder wie bisher automatisch übertragen, d. h. wenn die Sollseite größer ist, so wird die Habenseite um diesen Betrag ergänzt und der gleichhohe Betrag auf der Sollseite der Verlust- und Gewinnkontenreihe gebucht, im anderen Falle umgekehrt.
- 30

- Nun hat man alle Salden der drei Kontengruppen A, B und C übertragen, und zwar sowohl auf das Bilanz- als auch auf das Verlust- und Gewinnkonto. Auf dem Verlust- und Gewinnkonto stehen sich jetzt der
- 40 Bruttogewinn aus den Warenoperationen und die allgemeinen Unkosten gegenüber. Es wird nun das endgültige Resultat festgestellt, indem die Differenz zwischen diesen beiden Seiten der Verlust- und Gewinnkontenreihe in Gruppe B und C gebildet wird.
- 45 Dieser Saldo wird wieder auf das Bilanzkonto übertragen. Wie bisher wird die kleinere Seite auf Verlust- und Gewinnkonto ergänzt und auf der Gegenseite des Bilanzkontos in gleicher Höhe eingestellt. Ist ein Gewinn vorhanden, so ergibt sich folgende Buchung:
- 50 Verlust- und Gewinnkonto—Soll an Bilanzkonto—Haben, denn das Kapital vermehrt sich um diesen

Gewinn. Bei einem Verlust wird gebucht: Bilanzkonto—Soll (Kapitalverminderung) an Gewinn- und Verlustkonto—Haben.

Wurden immer die gleichen Münzwerte in Soll und Haben auf die Stäbchen gebracht, so muß automatisch auf dem Bilanzkonto die Summe als Sollsaldi gleich der Summe aller Habensaldi sein. Damit ist auch erwiesen, daß der Gewinn oder Verlust richtig ermittelt wurde.

60

#### PATENTANSPRÜCHE:

1. Lehrmittel zur Erlernung insbesondere der doppelten Buchführung und des Bilanzierens, gekennzeichnet durch ein den erforderlichen Konten entsprechend unterteiltes Spielfeld und die Buchungsbeträge aufzeigende Spielmarken, welche in die einzelnen Felder gemäß den gewünschten Buchungen einsetzbar sind.

65

2. Lehrmittel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfeld in der Längs- und Querrichtung unterteilt ist und die Spielmarken mit Löchern versehen sind, um sie auf Stäbchen aufstecken zu können.

70

3. Lehrmittel nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß den einzelnen Kontenreihen Löcherreihen zugeordnet sind, in die Stäbchen zur Aufnahme der Spielmarken einsteckbar sind.

75

4. Lehrmittel nach den Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfeld in der Längsrichtung in drei Gruppen unterteilt ist, die die ihrer Bestimmung nach wichtigsten Konten, und zwar die Sachkonten (Gruppe A), die gemischten Konten, das sind die Sach- und Erfolgskonten (Gruppe B), und die Erfolgskonten (Gruppe C), betreffen.

80

5. Lehrmittel nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielbrett im Bereiche des Raumes für die Eintragung der Kontenbezeichnung ausgenommen ist, und daß der Ausnahme Führungselemente zugeordnet sind, die die Einbringung eines Schiebers (3) gestatten.

85

6. Lehrmittel nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der Schieber (3) aus einem Material besteht, welches gestattet, die Eintragungen leicht entfernen zu können.

90

7. Lehrmittel nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die einzelnen Kontengruppen, in die das Spielfeld in seiner Längsrichtung unterteilt ist (Gruppen A, B und C), verschieden gefärbt sind.

95

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

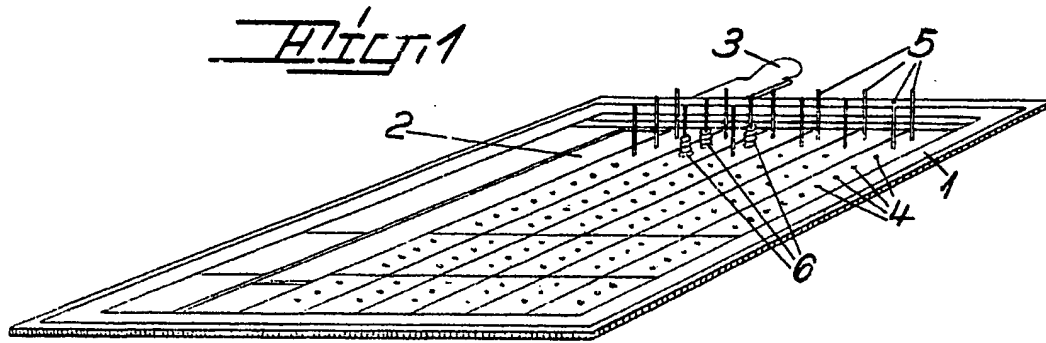


Fig. 2

| Gruppe Konten                            |  | Hauptk. Konten |   | Bilanz-Konten |   | P+G-Konten |   |
|--|--|----------------|---|---------------|---|------------|---|
| Bez.                                     |  | S              | H | S             | H | S          | H |
| Gruppe A<br>Sach-Konten                  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
| Gruppe B<br>Geh.- u. Sach-<br>Erfolge-K. |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |
| Gruppe C<br>Erfolge-Konten               |  | o              | o | o             | o | o          | o |
|  |  | o              | o | o             | o | o          | o |

